

## INDICE

- Orígenes ..... Pag. 2
- Edad Media ..... Pag. 3
- Físicos y sedentarios ..... Pag. 4
- Juegos al aire libre ..... Pag. 4
- Juegos infantiles ..... Pag. 5
- Juegos de adultos ..... Pag. 5
- ¿Cómo se juegan a los juegos populares? ..... Pag. 4

### 1. ORÍGENES

#### 1. – ORÍGENES

El juego deportivo nació de la práctica de actividades como la caza, la doma, la monta con espíritu competitivo. Pueden incluirse aquí el pugilato, los juegos atléticos y acrobáticos practicados para divertir al público y por el azar de la apuesta. En el Próximo Oriente existieron juegos de azar practicados con dados y fichas sobre un tablero ajedrezado. Los griegos reglamentaron sus juegos atléticos (olímpicos, délficos, píticos e ístmicos). Los romanos, además, celebraban espectáculos de masas (ludi circenses) en el circo y en el anfiteatro. También tenían los ludi romani, los ludi plebes, los ceriales, los apollinares y más adelante los ludi florales, los capitolinos y los seculares. En Roma se practicaba el juego de la taba, los dados y el duodecim scriptores (parecido a las damas).

##### 1.1. EDAD MEDIA

Ya en la edad media la nobleza desarrolló torneos y justas, practicó la cetrería y los juegos juglarescos. Alfonso X el Sabio recopiló en una obra las ramas del saber y en un volumen recogió los juegos conocidos, Libros de ajedrez, dados y tablas (1238). Los dados estaban muy difundidos. Los naipes, interesaron a la nobleza y al pueblo desde el siglo XIV, dada la gran variedad de juegos que

permitían sus combinaciones y , a partir de la baja edad media se utilizaron para hacer juegos adivinatorios. Los juegos de sociedad alcanzaron su esplendor en el renacimiento. En la edad moderna y contemporánea se reglamentaron los juegos deportivos.

Los juegos de azar han perdurado hasta nuestros días, tanto los que se sirven de la baraja como los de mesa, los que se basan en apuestas sobre pruebas deportivas (carreras de caballos, quinielas, etcétera) o en combinaciones de números (lotería, ruleta, máquinas tragaperras). Algo más modernos son los casinos donde se practican diversos juegos de azar.

Según los elementos y las reglas utilizadas para jugar se puede distinguir una extensa gama de juegos, pero pueden establecerse dos grandes grupos: físicos y sedentarios.

##### 1.2. FÍSICOS Y SEDENTARIOS

En los juegos físicos o de movimiento, los participantes deben realizar un esfuerzo físico (como los de pelota). También pueden incluirse los ejercicios militares o de campaña.

En los juegos sedentarios prima la actividad intelectual. Se incluyen los juegos de naipes, de tablero (ajedrez, damas), de mesa (dominó). En muchos se combina el azar con la capacidad de reflexión y la habilidad del individuo, como en el bridge o en el póquer. Puede hablarse también de juegos de ingenio (charadas,

adivinanzas), pasatiempos (crucigramas, jeroglíficos), entretenimientos matemáticos, juegos culturales y juegos de sociedad como el Monopoly y el Trivial Pursuit.

A medio camino están los que se practican en salas recreativas y que pueden denominarse de actividad moderada, como el fútbolín y el billar.

Finalmente cabe destacar la industria de videojuegos y programas recreativos por ordenador, surgida en la segunda mitad del siglo XX con el avance de la informática y los innovadores juegos de rol.

### *1.3. JUEGOS AL AIRE LIBRE*

Se incluyen en los juegos físicos, ya que se caracterizan por el esfuerzo físico que deben realizar los participantes. Este tipo de juegos tiene orígenes muy antiguos, probablemente fueron los primeros que el hombre practicó. Son conocidos los juegos de pelota de la ciudad maya de Chichén Itzá, que eran explanadas en forma de «T» rodeadas de altos muros en los que se disponían anillos de piedra a través de los cuales había que introducir una bola de caucho.

#### *1.3.1 JUEGOS INFANTILES*

La gran mayoría de los juegos de niños pueden practicarse al aire libre, desde el del escondite hasta el de la gallinita ciega, pasando por el corro o el sillón de la reina, juegos de comba, el ganchillo, la cadena, las chapas, la peonza.

Otros juegos clásicos son: el gavián, las cuatro esquinas, las estatuas, el churro, tirar de la cuerda, el juego de las sillas, a la caza del tesoro, etc.

#### *1.3.2. JUEGOS DE ADULTOS*

Algunos juegos son practicados tanto por niños como por adultos en reuniones al aire libre: los palos de la cucaña, carreras de sacos, de sacos por relevos, relevo de los cubos o de los centauros, relevo de los vasos, a la caza del objeto, explotar el globo, a piernas atadas, hacer volar una cometa, lanzamiento de frisbee (disco volador).

Son muy populares la gymkhana, competiciones en las que los concursantes, provistos de medios de locomoción (ponies, bicicletas, coches, etc.), deben salvar una serie de obstáculos y pruebas incorporadas al recorrido; el cricquet, típico en el mundo anglosajón, practicado familiarmente en los jardines; la versión de los bolos practicada sobre todo en el norte de España, la palma; la

petanca o bochas, donde se tiran a cierta distancia unas bolas medianas y otra pequeña, ganando el que arrima más ésta a las otras.

## **2. ¿CÓMO SE JUEGAN A LOS JUEGOS POPULARES?**

### **2.- ¿CÓMO SE JUEGA A LOS JUEGOS POPULARES?**

Existen cientos de juegos populares que se juegan en pueblos, ciudades, en todos los lugares del mundo y que se juegan de generación en generación niños y adultos.

Algunos de ellos son:

- *Escondite:*

Juego infantil en el cual uno de los jugadores busca a sus compañeros, que se han escondido previamente.

- *Las chapas:*

Consiste en que un grupo de niños preparen un circuito que lo realicen con unas chapas, normalmente en el circuito cada jugador pondrá su chapa y tendrá que realizar el circuito tirando una chapa a la del circuito sin que la chapa que halla se salga del circuito, si se sale el jugador tendrá que volver a empezar desde el principio, ganará el primero que llegue su chapa hasta el final sin salirse del recorrido.

- *La cadena:*

Juego parecido al pillapilla pero que cuando consigues atrapar al que persigues, se sigue jugando agarrado de la mano persiguiendo a los demás.

- *Policías y ladrones:*

Juego infantil parecido al pillapilla y al escondite, es este tipo de juego se mezclan las dos clases de juegos, se hacen dos grupos uno se llaman policías que son los que deben pillar al otro grupo que se llaman ladrones o cacos. Al principio los policías tienen que dejar un poco de tiempo para que se escondan los ladrones. El juego consiste en que los policías tienen que encontrar y pillar a los ladrones. Un ladrón puede salvar a los demás si consigue llegar a tocar la mano de uno de su mismo grupo, entonces todo vuelve a empezar.

- *La peonza:*

Consiste en bailar una peonza en el suelo con una cuerda o con las manos, se pueden hacer combates de peonzas o hacer que baile y haga lo que uno quiera que haga la peonza.

- *Gallinita ciega:*

Este juego, de origen remoto, se asocia tanto a ambientes elegantes como populares. Pueden jugar un número indeterminado de jugadores, pero, sin duda, cuantos más sean, mayor será la diversión. Al principio se elige al azar a uno de los participantes, conocido como la «gallina ciega», y se le tapan los ojos con un pañuelo grande

atado en la parte de detrás de la cabeza, de modo que no pueda ver nada de su entorno y se tenga que manejar en el espacio de juego, que no puede ser excesivamente grande, sólo con la ayuda de su memoria espacial y el sentido del tacto. A continuación los demás jugadores se disponen aproximadamente en círculo alrededor suyo. Uno de los jugadores coge al que para y le ayuda a dar una serie de vueltas sobre sí mismo para hacerle perder parte de su orientación.

Después de las vueltas empieza propiamente el juego. El jugador que para debe intentar encontrar a alguno de los otros jugadores de su alrededor, y para ello sólo cuenta con sus manos, puesto que está obligado a ir a tientas. En principio, los demás jugadores no pueden moverse del lugar en que estaban situados cuando la «gallina ciega» ha dejado de girar, o sólo pueden moverse levemente. Cuando la

«gallina» encuentra a un jugador debe intentar adivinar de quién se trata, palpándole el cuerpo y la cara. Si no lo consigue tendrá que volver a parar. Si lo logra, en la siguiente ronda hará de «gallina ciega» el jugador pillado.

- *Pillapilla:*

Consiste en que en un grupo de niños, uno se la queda y tiene que encontrar a los otros que están escondidos, si los encuentra se realizará una carrera entre el que se la queda y el otro, el primero que llegue se salva o está

pillado según sea el ganador de la carrera, gana el último que quede sin ser pillado.

- *El churro:*

*Participan varios niños. Los participantes deben dividirse en dos equipos de no más de cinco niños cada uno. El juego requiere destreza y fuerza física. Un jugador de uno de los equipos debe poner la espalda apoyada en un soporte firme, como una pared o*

*un árbol. Uno de sus compañeros de equipo debe poner la cabeza entre las manos de aquél, a la altura de su barriga, de cara al suelo. Otro compañero se debe situar también doblado de cara al suelo, con la cabeza entre las piernas del segundo, cogido a sus caderas con las manos para mantener la estabilidad durante el juego. Los demás*

*miembros del equipo se colocarán, tantos como sean, como el tercero.*

*Los jugadores del otro equipo se situarán a una distancia de varios metros. El juego empieza cuando el primero de sus miembros empieza a correr y salta a caballo encima de la fila del equipo contrario, es decir, apoyando las manos sobre la espalda del último contrincante agachado y quedando sentado sobre la espalda de cualquiera de los otros. El objetivo del saltador es quedar sentado tan adelante como el salto se lo permita, o avanzar lo más posible sin tocar con los pies en el suelo, para dejar espacio al resto de sus compañeros de equipo. Éstos deben saltar para conseguir que todo el equipo quede sentado encima de las espaldas de los jugadores que hacen de caballo.*

*Cuando todos están sentados, el primero que ha saltado dice: «churro, media manga y mango entero, adivina lo que tengo en el puchero», cogiéndose el brazo por la muñeca si es «churro», por el codo si es «media manga», y por el hombro si es «mango entero». Si el segundo jugador del equipo contrario, el que tiene la cabeza apoyada en los*

*brazos de su compañero, lo adivina, se salvan y se cambian los papeles. Si su equipo no resiste el peso de los contrincantes o pierden la adivinanza, vuelven a parar.*

- *La comba :*

Consiste en saltar una cuerda que gira por debajo de los pies y sobre la cabeza.

Se necesitan, como mínimo, tres niños. Dos de ellos harán girar la cuerda con los brazos, cogiéndola cada uno desde un extremo, de modo que, al girar, la cuerda describa un arco de circunferencia que roce el suelo y se levante a una altura superior a la del tercer niño, que debe saltar la cuerda en el momento en que le va a tocar en las

piernas. Normalmente, los niños cantan la estrofa de una canción específica del juego, y los jugadores saltan tantas veces como dure la estrofa.

Si hay muchos participantes, se colocan en fila a un lado de la cuerda, y saltan sucesivamente uno detrás del otro, sin necesidad de que la cuerda deje de girar entre uno y otro. En cada nueva ronda de saltos se debe aumentar la velocidad de giro de la cuerda, con lo cual crece la dificultad de los saltos y la posibilidad de que los

jugadores toquen la cuerda y la paren, lo cual supone ser eliminado del juego. Gana el jugador que consigue saltar todas las veces establecidas con la cuerda girando a la mayor velocidad *pasando por el corro.*

- *Sillón de la reina:*

Consiste en formar tríos de personas que entre dos cogen al tercero y hacen carreras con más gente, gana el primer grupo que llegue al final del trayecto indicado.

- *Las cuatro esquinas:*

Participan cinco jugadores. Para practicarlo, es necesario encontrar un espacio apto, que debe consistir en un gran recuadro cuyos ángulos estén definidos por palos, árboles o similares. Si no se encuentran esquinas fijas como las señaladas, hay que trazar el cuadrado en el suelo y se debe crear en cada uno de sus ángulos un espacio donde quepa un niño de pie. Los lados del recuadro deben tener alrededor de diez metros. De acuerdo

con las reglas del juego, al inicio, cuatro jugadores se sitúan cada uno en un ángulo del cuadrado, y el quinto se coloca justo en el centro. Luego, los cuatro jugadores de los ángulos deben intentar cambiarse las plazas corriendo, mientras el jugador del centro

intenta quitar el lugar a uno de ellos ocupando algún ángulo que, momentáneamente, haya quedado libre. Si lo consigue, el jugador cuyo espacio ha sido ocupado pasa a colocarse en el centro, desde donde deberá intentar recuperar alguno de los ángulos, y así sucesivamente.

- *Tirar de la cuerda:*

Consiste en trazar una línea de un par de metros en el suelo, con la que se delimita el territorio de cada uno de los dos equipos enfrentados, compuestos por un número ilimitado de individuos pero que deben estar equilibrados en cuanto a fuerza y resistencia física. Es recomendable, no obstante, que dispongan de un mínimo de cinco miembros, puesto que cuantas más personas participen en el juego, más reñido y divertido será. Cada equipo se coloca a uno otro lado de la línea, formando cada uno una fila, la una de cara a la otra. Los jugadores de ambos equipos cogen con las manos una cuerda resistente, que debe llegar a los extremos de las filas para que todos los jugadores puedan tirar de ella. A la señal, los equipos deben tirar de la cuerda con la máxima fuerza posible, hasta conseguir arrastrar a todos los miembros del equipo contrario al propio campo. Aquel que lo logre ganará la partida.

- *Reloj reloj:*

Consiste en que un grupo de niños, uno se la queda y los demás empiezan a una distancia del que se la queda, sin moverse porque si lo pillan el que se lo queda, elimina al que ha visto moverse.

- *Las estatuas:*

Juego infantil en el que puede participar un número ilimitado de jugadores que deben demostrar su agilidad y su velocidad. Todos los concursantes se deben situar de pie, de espaldas a una pared o una línea trazada en el suelo, excepto uno. Este jugador, el que para, se coloca delante del resto de compañeros de juego, a una distancia de alrededor de cinco metros, y de espaldas a todos ellos. En el momento en que empieza el juego, los jugadores empiezan a avanzar silenciosamente hacia el jugador que para, a pequeños pasos o pasos largos, a condición de que los realicen sigilosamente.

Éste, sin avisar, se da la vuelta repentinamente en el momento que crea más oportuno y si ve a alguno de los jugadores en movimiento, dice su nombre en voz alta, lo cual lo obliga automáticamente a volver hasta el punto de salida. Mientras el que para está girado, los otros jugadores deben permanecer inmóviles en la posición en que

hayan quedado. Luego, el que para recupera su posición, y se gira de nuevo al cabo de un intervalo mínimo de tiempo, para intentar pillar en movimiento a sus compañeros que avanzaban mientras estaba de espaldas. Gana quien toca antes la espalda del que para, el cual, en la partida siguiente, intercambiará su posición con el

jugador que

haya quedado más cercano a la línea de salida.

- *Pajarito inglés:*

Otra modalidad del juego, conocida como pajarito inglés, consiste en que el jugador que para, puesto de espaldas a sus compañeros, de cara a una pared, antes de girarse debe cantar «un, dos, tres, pajarito inglés», dando palmadas contra el muro. Así, los otros jugadores tienen una idea del tiempo aproximado del que disponen para avanzar.

- *El juego de las sillas:*

Consiste en que un grupo de gente niños o adultos, se colocan alrededor de un número de sillas que son una menos que el número de gente total que juega. Empiezan a andar bailando, alrededor de las sillas al son de la música que alguien se encarga de apagarla y ponerla. La gente se pone a dar vueltas alrededor de las sillas cuando el de la música apague la música y la gente deberá de sentarse el que se quede sin silla será eliminado, así hasta que solo quede uno que será el que gana.

- *El juego de la escoba:*

Consiste en un baile en parejas que se van pasando una escoba, hasta que uno que se encarga de apagar la música, y la pareja que lleve la escoba será eliminada así hasta que solo quede una pareja que será la que gana.

- *Las canicas:*

Juego infantil conocido también como guía. Es un juego popular en todo el mundo y uno de los juegos conocidos y conservados más antiguos de la historia de la humanidad, puesto que, según historiadores y arqueólogos, se practicaba ya en la civilización egipcia y en la Roma antigua, antes de Cristo. En su origen las canicas eran de mármol

de piedras duras pulidas; en la actualidad acostumbran a ser de vidrio duro, metálicas, o de materiales sintéticos. Dentro de las canicas de vidrio, que son las más habituales, hay varios tipos y varias calidades.

El número de participantes es ilimitado. El juego consiste en golpear una canica con otra que ha sido impulsada con un dedo, normalmente el índice o el corazón, con el fin de dirigirla por un recorrido. Este recorrido está trazado en un terreno irregular que termina en un pequeño hoyo llamado guía, meta final a la cual debe llegar primero la

canica del concursante que quiera ganar la partida. La emoción del juego está en la habilidad del jugador para hacer sortear a la canica las dificultades del terreno. Hay algunas modalidades de juego en las que se establecen criterios de puntuación.

- *La caza del tesoro:*

Se trata de uno de los juegos más practicados y famosos del mundo. Pueden competir los jugadores de todas

las edades, individualmente o en equipos de unos diez integrantes. Si los participantes son excesivamente jóvenes, es preferible que el terreno de juego esté limitado y no sea muy extenso. Si son adultos, en cambio, se puede tomar en consideración el espacio que se desee, como por ejemplo un barrio o diversos lugares de una ciudad.

La finalidad del juego es la de encontrar un «tesoro» escondido, y para conseguirlo hay que pasar una serie de pruebas de habilidad física, en algunos casos, y en otros intelectual. Para ello es necesario que haya un comité organizador del juego que invente y prepare las pruebas, que controle a los participantes mientras las realizan, que ejerza de árbitro en casos de disputa y que decida la puntuación de los participantes en cada prueba. Es frecuente que el juego se estructure de tal modo que sólo superando una prueba se tenga los datos suficientes para descubrir el lugar de la prueba siguiente o tener acceso a ella. Las pruebas pueden ser de muy distinto tipo, pero las más habituales son: las pruebas de búsqueda, en las cuales se trata de encontrar un objeto escondido, con la sola ayuda de pistas como adivinanzas, jeroglíficos o similares; pruebas de campo o de habilidad; pruebas de disfraz; y una prueba final, que consiste en encontrar un único tesoro. Esta prueba decide el participante o equipo ganador, puesto que sólo uno de ellos puede superarla.

- *La Gymkhana:*

Una variante, ampliada y más compleja, de la caza del tesoro son las conocidas gymkhanas. En las gymkhanas, las pruebas acostumbran a ser muy variadas y difíciles de superar: pruebas de cultura o inteligencia, pruebas de destreza física, u otras. Normalmente, se establece un sistema riguroso de puntuación, para cada prueba y para el conjunto del recorrido. Los ganadores se determinan en función de

la clasificación final, y normalmente reciben algún tipo de premio.

- *Carreras de sacos:*

Para jugarlo se necesita, en principio, un amplio espacio llano y despejado, como, por ejemplo, un prado, una terraza grande o un parque. El juego consiste en una carrera en que los participantes corren introducidos en un saco, de yute o de nilón, que les cubre las piernas y que sujetan con las manos a la altura de la cintura o del pecho.

Normalmente se delimitan distintas calles de carrera, en paralelo, una línea de salida y una meta. Gana quien alcanza primero la llegada sin salir del saco, que dificulta el libre movimiento de las piernas al concursante que intenta avanzar. Por lo general, se avanza a pequeños pasos o a saltos, con el saco bien sujeto. La carrera puede ser de ida, de ida y vuelta, o por relevos, en caso de que se juegue en equipo.

- *Gavilán:*

Juego que se debe desarrollar en un terreno extenso, de 15 x 25 metros aproximadamente. De acuerdo con las reglas, todos los jugadores se sitúan en uno de los dos lados cortos del rectángulo, excepto uno, que es el denominado "gavilán", que se coloca en el centro del campo, de cara a sus compañeros. Cuando les sea dada la

señal oportuna, los participantes deben «volar» hasta el otro extremo del rectángulo, evitando ser interceptados por el gavilán. Si un jugador es tocado por éste, se convierte también en gavilán.

A cada nuevo gavilán los jugadores se sitúan todos en una de la línea opuesta del campo, y nuevamente deben intentar cruzarlo sin ser cazados por el número cada vez mayor de gavilanes que esperan en el centro. El juego sigue con estas voladas continuas hasta que todos los jugadores se convierten en gavilanes. Gana el último jugador que

es interceptado.

- *Relevo de centauros:*

Juego adecuado para niños de corta edad hasta diez años, propio de ambientes veraniegos, escolares o campestres. Hay que organizar a los participantes, que pueden ser un número ilimitado, en dos equipos igualados por lo que se refiere a las diferencias de edad, fuerza y estatura. Dos de los miembros de cada equipo se disponen en forma de centauro, uno erguido y el otro con la cabeza apoyada en su espalda, a la altura de los riñones, y los brazos rodeándole la cintura. El resto de los jugadores se disponen en una

fila o en línea, a la misma altura del recinto que la fila del equipo contrario. El juego consiste en que el centauro traslade a todos los miembros de su equipo hasta el extremo contrario del recinto, montándolos encima, de uno en uno, o de dos en dos en caso de que se haya aceptado previamente en las reglas. Gana el equipo que sea trasladado antes al completo, gracias a la agilidad, fuerza y estabilidad de su centauro.

- *Palos de la cucaña:*

Juego de muchachos en equipos de cuatro o cinco jugadores, adecuado para fiestas y gymkhanas. Para jugar se necesitan tantos palos como equipos participen (los palos deben ser de madera o metálicos, de unos tres metros de longitud como mínimo, gruesos y resistentes), y el mismo número de llantas de bicicleta, de pasteles, y de saquitos en los que haya tantos utensilios de comida como miembros tenga cada

equipo.

Antes de empezar a jugar se deben clavar los palos sólidamente en el suelo, enterrándolos aproximadamente un metro. En la parte superior de cada palo se debe fijar una llanta de bicicleta, de la cual se debe colgar un pastel y uno de los saquitos. Los palos deben estar abundantemente untados con sustancias oleosas que lo

resbaladizo.

A la orden de salida, cada equipo debe dirigirse al palo que le haya sido atribuido y uno de sus miembros debe intentar subir por él, mediante el sistema que prefiera, ayudado por el resto del equipo, y alcanzar el saco y la comida. Uno de los miembros puede estar

proveído de cuchillo, bolsa y tijeras. Si consiguen todo lo que pende de lo alto del palo, el equipo puede volver al punto de salida, sentarse en círculo, y comerse el botín alcanzado.

- *La rayuela:*

Consiste en que un grupo de niñas, dibuja en el suelo una serie de cuadros que deben de ir saltando al tirar una piedra que cae en uno de los cuadrados y tienen que hacer una serie de posturas que si no las hacen pierde el que no las hace bien.

- *Explota el globo:*

Juego adecuado para niños de corta edad, entre cinco y siete años, recomendado para fomentar el espíritu de equipo y la coordinación entre la vista, el oído y el sistema motriz. El organizador debe dividir los participantes en dos equipos que tengan

el mismo número de integrantes, colocados en un espacio amplio y de manera que formen dos filas indias paralelas, distantes un metro y medio la una de la otra. Todos los jugadores deben estar de pie, situados a un

metro del compañero de delante. Cada uno de ellos debe tener un globo hinchado colocado en el suelo detrás de sus pies y

debe mantenerse erguido sin moverse. Cuando el organizador da la señal, el primero o último de la fila, según la modalidad del juego, debe sentarse sobre el globo y hacerlo explotar. El jugador siguiente de su equipo debe, a su vez, hacer lo mismo con el suyo en cuanto haya oído la explosión del globo del compañero precedente, y así

sucesivamente hasta que el último compañero del equipo haga explotar su globo. Si el jugador de un equipo hace explotar su globo fuera de lugar, su equipo queda paralizado durante cinco segundos. Gana la competición el equipo que haya hecho explotar antes todos sus globos.

La información a sido obtenida de la enciclopedia Larousse, enciclopedia Planeta, libro juegos populares de biblioteca y de datos de gente de pueblo.

Realizado por:

**Juegos Populares**

nº27 – 1 –